HIGHLANDER
3D&T
COMING SOON 2008

HIGHLANDER 3D&T

by: Gabriel (iNoceNt)

Não irei me alongar muito... a adaptação é muito simples e bem feita. Mas é uma adaptação para quem conhece a história do filme.. ou a história do própio Macleod.

Connor Macleod era um dos poucos imortais que existiam na terra. E ele não sabia até que encontra um velho chamado Ramirez, outro imortal na Terra. Ramirez fala para Connor que ele também é imortal. Em seguira Connor é treinado para lutar e sobreviver como um imortal, na Terra, sabendo o certo e errado. Sendo... Ramirez seu mentor e mestre.

Então... Macleod conhece Kortan, um imperador e ditador imortal. No século XV. Eles se enfrentam e Mcleod perde. Kortan que não sabia que Macleod era imortal pensou que tivesse matado Connor e foi embora.

5 séculos depois, Kortan re-encontra Macleod vivo. Os dois travam um combate e Macleod decepa a cabeça de Kortan. Sendo Connor o vitorioso e recebendo seus poderes.

O Mestre pode não utilizar da história acima para fazer a sua, sem problemas. Mas ele deve seguir os passos de como construir um imortal abaixo.

Um imortal não é um imortal. Ou seja... se ele perder a cabeça ele morrerá. E o imortal pode envelhecer... envelhecer e não ter mais forças para lutar. Mas se ele decepar a cabeça de outro imortal, ele re-terá a aparência de quando ele matou outro imortal pela primeira vez.

E a cada cabeça de imortal decepada ele ganha mais poderes do inimigo derrotado.

Então faremos o seguinte...

Se o jogador matar um imortal ele ganhará uma das vantagens que o inimigo tiver, e uma das desvantagens também. E ganhará um ponto de atributo para acrescentar em um deles (Força... Habilidade... etc). Se o mestre for bonzinho, pode dar 2 ao invés de 1, mas não pode passar disso. E ganha 5 pontos de experiência.

Abaixo veremos as Vantagens e Desvantagens que podem ser usadas... as outras não.

VANTAGENS

* Imortal (ele é imortal... ora!)

* Sentir Presença 2pt (ele sente a presença de outro imortal por perto)

* Fazer Espada 1pt (perdeu a sua? Sem problemas... faça outra)

* Arena 1pt (ele tem uma arena em algum lugar...)

* Arma Especial 2pt (ele tem uma espada, ou algo diferente, dele.. que o mentor, mestre, pai, ou seja lá o que for, deu para ele... caso ele perca, ele perde um ponto em Habilidade)

* Ataque Múltiplo 2pt

* Boa Fama 1pt

* Magia 1pt por pt de focus (ele pode sim usar magias... mas só as de Luz-Ar-Terra)

* Mestre 1pt (no caso do Macleod é o Ramirez)

DESVANTAGENS

* Código de Honra -1pt

* Inimigo -2pt (alguem que você quer matar... e ele também te quer)

* Flash -1pt (você tem flashes na sua cabeça... como se fossem luzes.. lembra da sua infância... e sua cabeça dói... vc acaba caindo e desmaiando... pode acontecer no máximo 3 vezes por dia. Deve-se fazer um teste de Resistência, se falhar você receberá o flash)

* Má fama -1pt

* Maldição -1pt (Você é perturbado todos os dias por alguma coisa)

* Ponto Fraco -1pt (cabeça decepada lembram?)

A Magia pode ser utilizada... mas Magia não mata imortais... apenas machuca.

Se um imortal chegar à 0 ponto de vida ele fica fraco e sofre um redutor de -2 em Habilidade, -2 em Força e -2 em Resistência, o mínimo é 1 em cada.

Chegamos ao fim do Cavaleiro Highlander que você deseja criar. Agora.. só é usar a imaginação e fazer uma super aventura... e lembre-se...

"Só pode haver um".